



# الاختبار القبلي - البرمجة بلغة الفيجول بيسك ستديو

مغلق  
الحالة

7.1  
متوسط الدرجة

24  
الاستجابات

1. لكتابة برنامج بلغة فيجول بيسك نمر بالمراحل التالية حسب الترتيب التالي: (1 نقطة)  
تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 88% (21 من 24).

Insights



- ✓ 21 تصميم الواجهات ثم ضبط خصائص ...
- 2 كتابة الأوامر البرمجية ثم تصميم ال ...
- 1 ضبط خصائص الأدوات أولاً ثم كذا...

2. الأمر التالي يستخدم لتعريف متغير في لغة فيجول بيسك Dim Var As Type (1 نقطة)  
تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 96% (23 من 24).

Insights



- ✓ 23 صحيحة
- 1 خاطئة

3. لتعريف متغير من نوع عدد صحيح نختار نوع البيانات (1 نقطة)  
تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 83% (20 من 24).

Insights



- 4 Single
- ✓ 20 integer
- 0 string

4. ما نتيجة تنفيذ العملية التالية على جهاز الحاسب

$$M=2*(3-1)^2/4$$

تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 88% (21 من 24).



0	8	Insights
3	4	
✓ 21	2	
0	1	

5. الأداة التي تستخدم للإدخال و الإخراج هي : (1 نقطة)

تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 100% (24 من 24).



0	أداة التسمية Label
✓ 24	أداة مربع النص TextBox
0	أداة مربع القائمة ListBox
0	لاشيء مما سبق

6. الأمر البرمجي المستخدم لعرض رسالة للمستخدم نتيجة حدث ما هو (1 نقطة)

تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 100% (24 من 24).



✓ 24	Insights	("MsgBox(" welcome
0		"msgBox "welcome
0		("Msgbox(" welcome
0		("InputBox(" welcome

7. أي المتغيرات التالية تخضع لشروط تسمية المتغيرات ويجوز استخدامها عند تعريف المتغيرات (1 نقطة)

تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 63% (15 من 24).





0	2AB	Insights
✓ 15	M	
0	A#b	
8	Dim	
1	M 3	

8. أي الجمل الشرطية التالية صحيحة (1 نقطة)

تمت الإجابة على هذا السؤال بشكل صحيح بنسبة 92% (22 من 24).

Insights 



- ✓ 22 IF Grade >= 60 Then Result = "ناجح" 
- 1 IF Grade >= 60 Result = "ناجح" 
- 1 IF Grade >= 60 Then Result = ناجح 